

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA
MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN
DI KELAS V SDN18 SANDAI KETAPANG**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH

**RIANTO
NIM F34210103**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2013**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA
MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN
DI KELAS V SDN18 SANDAI KETAPANG**

**RIANTO
NIM F34210103**

Disetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

**Drs. Hery Kresnadi, M.Pd.
NIP 19611025 198703 1 003**

**Drs. Abdussamad, M.Pd.
NIP 19570503 198603 1 004**

Disahkan,

Dekan,

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

**Dr. Aswandi
NIP 19580513 198603 1 002**

**Drs. H. Maridjo Abdul Hasjmy, M.Si
NIP 19510128 197603 1 001**

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN DI KELAS V SDN18 SANDAI KETAPANG

Rianto, Hery Kresnadi, Abdussamad
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

Abstark: Peningkatan Kemampuan Berbicara Menggunakan Metode Bermain Peran Di Kelas V SDN 18 Sandai Ketapang. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas V SDN 18 Sandai Ketapang dengan menggunakan metode bermain peran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen berupa observasi langsung kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru maupun siswa dan praktik berbicara dengan menggunakan metode bermain peran. Berdasarkan analisis dan pengolahan data diperoleh hasil nilai rata-rata tes awal pada siklus I adalah 63,3 dan nilai rata-rata tes akhir pada siklus II adalah 78,8. Nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil kemampuan berbicara siswa pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan metode bermain peran. Hal ini berarti bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia.

Kata kunci: Peningkatan, kemampuan berbicara, metode bermain peran.

Abstract: Increased ability to speak using Role Playing Method In Class SDN 18 Sandai Ketapang. This study aims to gain an overview of the increasing power of speech fifth grade students of SDN 18 Sandai Ketapang using role play. This research is a classroom action research conducted in two cycles each cycle consisted of two meetings. Data collection techniques using instruments such as direct observation of learning activities undertaken by teachers and students and practice speaking using role play. Based on the analysis and processing of data obtained by the results of the average value of the initial test on the first cycle is 63.3 and the average value of the final test on the second cycle is 78.8. Values obtained results show that there is an increase in students' speaking ability in the first cycle and second cycle using role play. This means that the use of role play can improve their speaking ability in Indonesian learning.

Keywords: increase, the ability to talk, role playing method.

PENDAHULUAN

Dalam pendidikan formal, bahasa diajarkan meliputi empat keterampilan berbahasa. Keempat komponen tersebut adalah keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Setiap keterampilan itu erat pula berhubungan dengan proses berpikir yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan cara praktek dan banyak latihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir.

Pada aspek berbicara, fokus utama pelajaran ini kepada kemampuan siswa dalam berbicara secara efektif dan efisien untuk mengungkapkan gagasan, pendapat, kritikan, perasaan, dalam berbagai bentuk kepada berbagai mitra bicara sesuai dengan tujuan dan konteks pembicaraan.

Keterampilan berbicara harus dikuasai oleh para siswa SD karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di SD. Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan berbicara mereka. Siswa yang tidak mampu berbicara dengan baik dan benar akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran.

Dari hasil pengalaman pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada pokok bahasan berbicara, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Siswa beranggapan bahwa berbicara merupakan pelajaran yang sulit. Keadaan seperti ini menimbulkan pertanyaan, mengapa terjadi hal demikian? Sehingga penguasaan materi di kelas V SD terhadap materi pelajaran berbicara masih kurang. Pada pelajaran bahasa Indonesia dengan pokok bahasan berbicara, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dikarenakan: 1) Materi menjadi tidak menarik karena guru tidak variatif dalam penyampaian; 2) Kurangnya respon siswa terhadap pembelajaran berbicara; dan 3) Pemahaman siswa terhadap materi rendah yang disebabkan keterbatasan media dan metode pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran berbicara juga tidak terlepas dari peran guru dalam mengajar. Selama ini, sebagai seorang guru peneliti ikut merasakan sulitnya menemukan metode maupun media pembelajaran yang cocok karena keterbatasan fasilitas yang ada di sekolah.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru dituntut untuk melakukan berbagai upaya antara lain dengan memilih metode pengajaran yang tepat. Oleh karena itu, dilakukanlah penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode Bermain Peran dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Sandai Kabupaten Ketapang.”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran. Selain dari itu penulis ingin mengetahui gambaran tentang (1) perencanaan pengajaran berbicara dengan menggunakan metode bermain peran pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Sandai Kabupaten Ketapang, (2) Pelaksanaan pembelajaran berbicara dengan menggunakan metode bermain peran pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Sandai Kabupaten Ketapang, dan (3) Peningkatan

kemampuan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Sandai Kabupaten Ketapang.

Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya ditingkat sekolah dasar memiliki nilai penting. Pada jenjang pendidikan inilah pertama kalinya pengajaran bahasa Indonesia dilaksanakan secara terencana dan terarah. Kesempatan ini dapat digunakan untuk menumbuhkan hal-hal sebagai berikut: (1) Guru dapat menumbuhkan rasa memiliki, mencintai dan bangga akan bahasa Indonesia pada diri siswa-siswanya, (2) Guru dapat menumbuhkan pengetahuan dasar bahasa Indonesia seperti, segi bentuk, makna, dan fungsi, serta dapat menggunakannya dengan tepat dan kreatif, (3) Guru dapat menumbuhkan kemampuan siswa menggunakan bahasa Indonesia untuk kemampuan intelektual, kematangan emosional dan kematangan social, (4) Guru dapat menumbuhkan disiplin berpikir dan berbahasa para siswanya, (5) Guru dapat menumbuhkan kemampuan menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuanberbahasa siswa-siswanya (Hariyanto: 2007).

Hal tersebut di atas dapat terlaksana apabila guru bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat mengajarkan bahasa Indonesia secara efisien, efektif dan terarah. Ini berarti guru harus sudah mengetahui, memahami dan dapat menerapkan pedoman, petunjuk dan karakteristik mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Adapun pedoman dan petunjuk pelaksanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah dasar adalah (1) Pada hakikatnya belajar bahasa Indonesia adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tertulis, (2) Pembelajaran bahasa mencakup aspek mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek tersebut sebaiknya mendapat porsi yang seimbang, (3) Waktu yang disediakan untuk pembelajaran dapat diatur sesuai dengan keluasaan dan kedalaman bahannya. (Hariyanto: 2007).

Berbicara pada hakikatnya berarti mendengarkan dan memahami bunyi bahasa. Tarigan mengemukakan definisi berbicara, sebagai berikut. Berbicara adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Sudradjat, 2010).

Selain itu, Suhendar dan Supinah (dalam Sudradjat, 2010) juga mengemukakan bahwa berbicara adalah suatu proses perubahan bentuk bunyi menjadi wujud makna. Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa berbicara sebagai proses besar mendengarkan, mengenal, serta menginterpretasikan lambang-lambang bunyi ke dalam bahasa lisan.

Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan informasi dengan efektif, sebaiknya pembicara betul-betul memahami isi pembicaraannya, di samping juga harus dapat mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengar. Jadi, bukan hanya apa yang akan dibicarakan, tetapi bagaimana mengemukakannya. Bagaimana mengemukakannya, hal ini menyangkut masalah bahasa dan pengucapan bunyi-bunyi bahasa tersebut. Yang dimaksud ucapan adalah seluruh kegiatan yang kita lakukan dalam memproduksi

bunyi bahasa, yang meliputi artikulasi, yaitu bagaimana posisi alat bicara, seperti lidah, gigi, bibir, dan langit-langit pada waktu kita membentuk bunyi, baik vokal maupun konsonan.

Untuk dapat menjadi pembicara yang baik, seorang pembicara selain harus memberikan kesan bahwa ia menguasai masalah yang dibicarakan, si pembicara untuk keefektifan berbicara, yaitu faktor kebahasaan dan faktor nonkebahasaan.

Menurut Arsyad (dalam Mafrukhi: 2009), faktor-faktor kebahasaan yang dapat menunjang keefektifan berbicara sebagai berikut: (1) ketepatan ucapan, (2) penempatan tekanan, nada sendi dan durasi yang sesuai, (3) pilihan kata (diksi), dan (4) ketepatan sasaran pembicaraan.

Kalimat yang efektif mempunyai ciri-ciri keutuhan, perpautan, pemusatan perhatian, dan kehematan. Ciri keutuhan akan terlihat jika setiap kata betul-betul merupakan bagian yang padu dari sebuah kalimat. Keutuhan kalimat akan rusak karena ketiadaan subjek atau adanya kerancuan. Perpautan, bertalian dengan hubungan antara unsur-unsur kalimat, misalnya kata dengan kata, frase dengan frase dalam sebuah kalimat. Hubungan itu harus jelas dan logis. Pemusatan perhatian pada bagian tersebut pada awal atau pada akhir kalimat, sehingga ini mendapatkan tekanan waktu berbicara. Selain itu, kalimat efektif juga harus hemat dalam pemakaian kata, sehingga tidak ada kata-kata yang mubazir artinya tidak berfungsi sehingga dapat disingkirkan.

Peran bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam 'pertunjukan' dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Menurut Gangel (dalam Hodiqotul, 2010: 40) bermain peran adalah suatu metode mengajar, merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar para pemain diskusi tentang peran dalam kelompok. Menurut Blatner (Hadiqotul, 2010) bermain peran adalah sebuah metode untuk mengeksplorasi hal-hal yang menyangkut situasi sosial yang kompleks.

Metode bermain peran tergolong dalam model pembelajaran simulasi, sehingga di dalam pelaksanaannya dapat dilakukan dalam waktu bersamaan dan silih berganti. Metode bermain peran adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial (Sudjana, 2009: 89). Pada metode bermain peran ini, proses pembelajaran ditekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi, baik guru maupun siswa. Metode ini kadang-kadang juga disebut metode dramatisasi.

Dalam pelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan berbicara siswa dapat direkayasa untuk ditingkatkan melalui metode pembelajaran bermain peran, karena bermain peran efektif dalam memberikan pemahaman konsep secara luas kepada siswa melalui pengimitasian tokoh tertentu yang di *setting* dalam situasi tertentu. Hal tersebut dapat meningkatkan rasa sosial siswa terhadap lingkungan dan orang di sekitarnya.

Menurut Alhafidzh (2010), metode bermain peran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan apabila (1) pelajaran dimaksudkan untuk melatih dan menanamkan pengertian dan perasaan seseorang, (2) pelajaran

dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial dan rasa tanggung jawab dalam memikul amanah yang telah dipercayakan, (3) jika mengharapkan partisipasi kolektif dalam mengambil suatu keputusan, (4) apabila dimaksudkan untuk mendapatkan keterampilan tertentu sehingga diharapkan siswa mendapatkan bekal pengalaman yang berharga, setelah mereka terjun dalam masyarakat kelak, (5) dapat menghilangkan malu, dimana bagi siswa yang tadinya mempunyai sifat malu dan takut dalam berhadapan dengan sesamanya dan masyarakat dapat berangsur-angsur hilang, menjadi terbiasa dan terbuka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, (6) untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh siswa sehingga amat berguna bagi kehidupannya dan masa depannya kelak, terutama yang berbakat bermain drama, lakon film dan sebagainya.

Sebagaimana dengan metode-metode pembelajaran yang lain, metode bermain peran memiliki kelebihan dan kelemahan, karena secara prinsip tidak ada satupun metode pembelajaran yang sempurna. Semua metode pembelajaran saling melengkapi satu sama lain. Penggunaannya di dalam proses pembelajaran dapat dikolaborasikan, bergantung dari karakteristik materi pokok pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Kelebihan metode bermain peran sebagaimana dijelaskan Makhrufi (2009) adalah (1) dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan, (2) sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, (3) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, (4) dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.

Kelemahan metode bermain peran terletak pada (1) bermain peran atau bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang, memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya, (2) kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu, (3) apabila pelaksanaan bermain peran dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai, (4) tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Sudradjat (2010) mengemukakan secara rinci tentang strategi bermain peran dalam proses pembelajaran di kelas bagi guru dan siswa, yaitu (1) bila bermain peran baru ditetapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkannya terlebih dahulu teknik pelaksanaannya, dan menentukan diantara siswa yang tepat untuk memerankan lakon tertentu, secara sederhana dimainkan di depan kelas, (2) menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan dan perlu juga diceritakan jalannya peristiwa dan latar belakang cerita yang akan dipentaskan tersebut, (3) pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa, (4) setelah bermain peran itu dalam puncak klimaks, maka guru dapat menghentikan jalannya drama. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesaikan secara umum, sehingga penonton ada kesempatan untuk berpendapat dan menilai bermain peran yang dimainkan. Bermain peran dapat pula dihentikan bila menemui jalan buntu, (5) guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan jalannya bermain peran untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya.

Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga murid-murid bisa mengetahui situasi yang diperankan. Semuanya berfokus pada pengalaman kelompok. Guru harus mengenalkan situasinya dengan jelas sehingga tokoh dan penontonnya memahami masalah yang disampaikan. Sama seperti para pemainnya, penonton juga terlibat penuh dalam situasi belajar. Pada saat menganalisa dan berdiskusi, penonton harus memberikan solusi-solusi yang mungkin bisa digunakan untuk mengatasi masalah yang disampaikan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif ini merupakan prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subjek/objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana mestinya.

Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan sifat kolaborasi antara peneliti dengan rekan sejawat. Adapun rancangan penelitian direncanakan terdiri dari dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan (tatap muka) dan rancangan tiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Sandai Kabupaten Ketapang. Dipilihnya tempat tersebut karena peneliti merupakan tenaga pengajar di sekolah tersebut, sehingga memudahkan dalam mencari data, peluang waktu yang luas, dan subjek penelitian yang sangat sesuai dengan profesi peneliti.

Subjek dalam penelitian ini adalah (1) seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 04 Hulu Sungai Ketapang yang berjumlah 18 orang yang terdiri dari 11 orang siswa perempuan dan 7 orang siswa laki-laki, dan (2) guru yang melaksanakan pembelajaran sekaligus bertindak sebagai peneliti.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi langsung dan pengukuran. Observasi biasa disebut pula dengan pengamatan. Observasi dilakukan untuk melihat gambaran dan kumpulan peristiwa secara lengkap waktu proses pembelajaran berlangsung, sedangkan pengukuran merupakan proses yang mendeskripsikan performa siswa dengan menggunakan suatu skala kuantitatif (sistem angka) sedemikian rupa sehingga sifat kualitatif dari performa siswa tersebut dinyatakan dengan angka-angka.

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar pengamatan dan tes kemampuan berbicara. Lembar pengamatan meliputi lembar penilaian pelaksanaan pembelajaran guru dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran. Aktivitas guru dan siswa yang dimaksud meliputi pengamatan kegiatan pembelajaran yang dilakukan sejak awal sampai akhir pembelajaran, sedangkan tes kemampuan berbicara diberikan pada saat pembelajaran siklus I dan siklus II. Tes yang diberikan pada siklus I dan siklus II sama, yaitu tes berbicara. Tes dilakukan dengan cara memberi tugas pada siswa untuk memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat dengan maksud untuk memperoleh nilai setelah pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.

Hasil dari kegiatan pembelajaran berbicara dengan menggunakan metode bermain peran terlihat dari hasil pelaksanaan siklus I dan siklus II. Data yang terkumpul, kemudian dianalisis dengan disajikan secara naratif. Data yang telah dideskripsikan kemudian disajikan secara sistematis sehingga dapat disimpulkan

secara kualitatif. Data yang dianalisis itu adalah (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (2) Pelaksanaan Pembelajaran Guru (PBM), dan (3) Hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data yang terkumpul dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari data pengukuran hasil belajar siswa pada tes di tiap akhir siklus dan data observasi/penilaian yang dilakukan kolaborator. Data dari pengukuran berupa nilai tes, dianalisis dengan menggunakan perhitungan matematika, yaitu persentase dan rata-rata kelas. Sedangkan data hasil observasi dianalisis dengan cara mendeskripsikan tiap penilaian yang dilakukan terhadap indikator pengamatan.

Hasil penelitian terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Sandai Kabupaten Ketapang adalah sebagai berikut.

Tabel 1
Penilaian Kemampuan Menyusun RPP (IPKG 1)
Siklus I dan Siklus II

No	Komponen RPP	Siklus I	Siklus II
I	A. Perumusan Tujuan Pembelajaran		
	1. Kejelasan rumusan	3	3
	2. Kelengkapan cakupan rumusan	3	3
	3. Kesesuaian dengan kompetensi dasar	3	4
	Rata-Rata Skor A	3	3,3
II	B. Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar		
	1. Kesesuaian dengan tujuan Pembelajaran	3	4
	2. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	3	4
	3. Keruntutan dan Sistematika Materi	3	4
	a. Kesesuaian materi dengan alokasi waktu	3	3
	Rata-Rata Skor B	3	3,7
III	C. Pemilihan Sumber Belajar/Media Pembelajaran		
	1. Kesesuaian Sumber belajar/media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	4	3
	2. Kesesuaian Sumber belajar/media pembelajaran dengan materi pembelajaran	4	3
	3. Kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik	4	3
	Skor C	4	3
IV	D. Skenario/Kegiatan Pembelajaran		
	1. Kesesuaian strategi dan metode dengan tujuan Pembelajaran	3	4
	2. Kesesuaian strategi dan metode dengan materi pembelajaran	3	4
	3. Kesesuaian strategi dan metode dengan karakteristik peserta didik	3	4
	4. Kelengkapan langkah-langkah dalam setiap tahap pembelajaran dan kesesuaian dengan alokasi waktu	3	3
	Rata-Rata Skor D	3	3,7

V	E. Penilaian Hasil Belajar		
	1. Kesesuaian teknik penilaian dengan kompetensi dasar	3	4
	2. Kejelasan prosedur penilaian	4	4
	3. Kelengkapan instrumen penilaian (soal, kunci jawaban, pedoman skoring)	4	4
	Rata-Rata Skor E	3,3	4
	Jumlah Skor A+B+C+D+E	16,3	17,7
	Rata-Rata skor A+B+C+D+E	3,3	3,5

Tabel 2
Rekapitulasi Penilaian Melaksanakan Pembelajaran (IPKG 2)
Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II
I	Prapembelajaran		
	1. Kesiapan ruangan, alat dan media pembelajaran	4	4
	2. Memeriksa kesiapan siswa	4	4
	Rata-rata Skor I	4	4
II	Membuka Pembelajaran		
	1. Melakukan kegiatan apersepsi	3	4
	2. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan direncanakan	4	4
	Rata-rata Skor II	3,5	4
III	Kegiatan Inti Pembelajaran		
	A. Penguasaan Materi Pembelajaran		
	1. Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	4	4
	2. Mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan	4	4
	3. Menyampaikan materi sesuai dengan hierarki belajar	3	3
	4. Mengaitkan materi dengan realitas belajar	3	4
	Rata-Rata Skor A	3,5	3,7
	B. Pendekatan/Strategi Pembelajaran		
	1. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	3	4
	2. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa	4	4
	3. Melaksanakan pembelajaran secara runtut	3	4
	4. Menguasai kelas	3	4
	5. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah dialokasikan	3	3
	Rata-Rata Skor B	3,2	3,8
	C. Pemanfaatan Media Pembelajaran/Sumber Belajar		
	1. Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media	4	4
	2. Menghasilkan pesan yang menarik	4	4
	3. Menggunakan media secara efektif dan efisien	4	4
	4. Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media	3	3
	Rata-Rata Skor C	3,75	3,7

	D. Kemampuan Pembelajaran Bahasa Indonesia		
	1. Melatih keterampilan berbahasa secara terpadu	3	4
	2. Mengembangkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dan bernalar	3	4
	3. Memupuk kegemaran membaca dan menulis dalam kehidupan sehari-hari	3	3
	Rata-Rata Skor D	3	3,7
	E. Penilaian Proses dan Hasil Belajar		
	1. Memantau kemampuan belajar	3	4
	2. Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi	4	4
	Rata-Rata Skor E	3,5	4
	F. Penggunaan Bahasa		
	1. Menggunakan bahasa lisan secara lancar	3	4
	2. Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	3	4
	Rata-Rata Skor F	3	4
	Jumlah Skor III (A+B+C+D+E+F)	20,25	23,2
	Rata-Rata Skor III (A+B+C+D+E+F)	3,3	3,9
IV	Penutup		
	1. Melakukan refleksi pembelajaran dengan melibatkan siswa	3	4
	2. Menyusun rangkuman dengan melibatkan siswa	3	3
	3. Melaksanakan tindak lanjut	4	4
	Rata-Rata Skor IV	3,3	3,7
	Total Skor (I+II+III+IV)	14,1	15,6
	Rata-Rata Skor (I+II+III+IV)	3,5	3,9

Tabel 3
Perbedaan Nilai Rata-Rata Siklus I dan II

No	Nama Subjek	Siklus I	Siklus II
1	Ardiyanto	67	87
2	Cucun Novianti	67	80
3	Damaskus Febrianto	53	73
4	Dina Lusiana	67	80
5	Fransiskus Ajai	60	80
6	Kitarmila	73	87
7	Natalis Prayoga	53	67
8	Petronela Issa	53	73
9	Pitedy Sambora	67	80
10	Rika Yulianti	60	73
11	Robi Jonevi	60	80
12	Romanus Rian Roko	67	73
13	Tantri Kristian Nandi	73	73
14	Theodora Andini	73	93
15	Upun Wan Saulus	67	73
16	Visa Asiska	60	73
17	Yanti	53	60
18	Yohanes Okan	67	73
	Jumlah	1140	1480
	Rata-rata	63,3	78,8

Pembahasan

Dilihat dari rekapitulasi hasil penelitian dapat diketahui adanya peningkatan kemampuan guru dalam merancang RPP dan implementasi kegiatan belajar mengajar. Begitu juga peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada materi berbicara dengan menggunakan metode bermain peran. Ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas.

Kemampuan guru merancang pembelajaran (RPP) juga ada peningkatan dari nilai rata-rata 3,2 menjadi 3,5. Begitu juga dengan kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 3,5 menjadi 3,9.

Berdasarkan pengamatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran berbicara pada siklus I siswa masih kurang aktif bahkan masih ada anak yang kurang semangat dalam mengikuti pelajaran. Tetapi pada siklus II, anak mulai termotivasi dan hasil belajar meningkat.

Hasil belajar siswa pada materi berbicara siklus I, terdapat 3 orang siswa (16,7%) yang telah berhasil mencapai tujuan pengajaran dengan kategori baik, sedangkan 25 orang (83,3%) belum berhasil mencapai tujuan pengajaran dengan nilai rata-rata 63,3. Setelah dilakukan pelaksanaan pembelajaran siklus II, siswa yang berhasil mencapai tujuan pengajaran berjumlah 16 orang (89%) dengan nilai di atas 70, sedangkan 2 orang siswa lainnya (11%) yang harus terus dilatih dan diarahkan lebih intensif karena mendapatkan nilai kurang dari 70 atau kategori cukup dengan nilai rata-rata 78,8 (termasuk ke dalam kategori baik).

Dari data hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan, maka permasalahan dan submasalah yang telah dirumuskan tercapai sesuai dengan tujuan penelitian yang dibuat. Dengan demikian, penggunaan metode bermain peran yang peneliti terapkan efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara.

Berikut ini uraian mengenai proses pelaksanaan pembelajaran berbicara menggunakan metode bermain peran yang dilaksanakan pada siklus I yang terdiri dari dua kali pertemuan di kelas V di SDN 18 Sandai, Ketapang.

Perencanaan Tindakan, meliputi (1) peneliti menyiapkan RPP, lembar observasi aktivitas belajar siswa, lembar penilaian RPP dan lembar penilaian pelaksanaan pembelajaran, (2) peneliti menyamakan persepsi dengan kolaborator tentang pelaksanaan pembelajaran berbicara dengan menggunakan metode bermain peran.

Sebelum penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti mendiskusikan media gambar yang akan dilaksanakan pada pembelajaran berbicara dengan seorang pengawas yang bertindak sebagai kolaborator.

Adapun yang akan dijadikan kegiatan penelitian adalah pembelajaran berbicara yang disesuaikan dengan SK/KD yang terdapat pada silabus kelas V semester dua. Pembelajaran berbicara dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus I direncanakan dua kali pertemuan. Waktu dari tiap pertemuan adalah dua jam pelajaran (2 x 35 menit).

Pelaksanaan Tindakan (pembelajaran) pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 4 Maret 2013. Pada pertemuan ini, peneliti dan seorang pengawas (yang bertindak sebagai kolaborator) yang bernama Bapak Syahrel memasuki kelas dengan mengucapkan salam. Seluruh siswa membalas salam dengan serentak. Selanjutnya peneliti memeriksa kehadiran siswa. Siswa kelas V yang berjumlah 18 orang, semuanya hadir pada waktu pertemuan tersebut.

Tahap selanjutnya, peneliti menjelaskan maksud penelitian. Peneliti mempersilakan guru (kolaborator) duduk pada tempat yang sudah disediakan. Selanjutnya, sebagai kegiatan awal pada pertemuan ini, peneliti menjelaskan tujuan dan proses yang akan ditempuh pada pelaksanaan pembelajaran berbicara. Peneliti menjelaskan dan bertanya jawab mengenai langkah-langkah pembelajaran berbicara. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Kegiatan ini berlangsung selama 15 menit.

Pada kegiatan inti, guru memaparkan kegiatan yang akan dilaksanakan oleh siswa berupa kegiatan berbicara yang menyajikan tema yang telah disediakan. Sebelum siswa melakukan kegiatan berbicara, peneliti terlebih dahulu memberikan gambaran tentang cara bermain peran.

Selanjutnya, siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan cara bermain peran. Setelah itu peneliti membagi siswa menjadi tiga kelompok (6 orang perkelompok) dan membagikan teks naskah cerita kepada setiap siswa. Setelah itu peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca teks naskah cerita dan membagi peran serta mempraktikannya. Kegiatan ini berlangsung selama 45 menit.

Pada kegiatan akhir, setelah siswa selesai bermain peran, peneliti meminta siswa untuk menghafal naskah sesuai dengan peran masing-masing siswa dan akan ditampilkan pada pertemuan berikutnya (bermain peran tanpa teks). Hasil tes bermain peran pada pertemuan kedua nanti akan digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran berbicara pada pertemuan selanjutnya dan sebagai bahan penelitian awal yang akan dibandingkan dengan hasil tes pada pertemuan terakhir dari seluruh rangkaian kegiatan penelitian ini.

Pelaksanaan pembelajaran pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 5 Maret 2013. Tahap-tahap pembelajaran berbicara menggunakan metode bermain peran yaitu (1) Langkah persiapan. Sebelum pelajaran dimulai, terlebih dahulu peneliti mengkondisikan siswa untuk siap menerima pelajaran. Sebagai kegiatan awal pada pertemuan kedua ini, guru menjelaskan tujuan dan proses yang akan ditempuh pada pelaksanaan pembelajaran berbicara menggunakan metode bermain peran. Guru menjelaskan dan bertanya jawab mengenai teknik pelaksanaan bermain peran. (2) Langkah persiapan kelas. Pada tahap ini guru menyampaikan kegiatan yang harus dilakukan siswa secara individu atau kelompok, yaitu memerankan cerita anak. Pada tahap ini guru mempersiapkan ruang kelas untuk pertunjukan bermain peran diantaranya menyusun meja dan kursi yang akan dijadikan sebagai panggung guna menunjang kegiatan bermain peran. (3) Langkah penyajian. Pada kegiatan ini, Observasi terhadap proses pembelajaran difokuskan pada kegiatan guru dan siswa. Tahap-tahap pembelajaran berbicara menggunakan metode bermain peran diuraikan sebagai berikut: (a) Guru meminta siswa yang tergabung dalam kelompok 1 untuk bermain peran sesuai dengan perannya masing-masing., (b) Siswa yang tergabung dalam kelompok 2 dan 3 menonton pertunjukan sambil mencatat hal-hal yang dianggap penting untuk didiskusikan sebagai masukan agar pelaksanaan bermain peran berikutnya menjadi lebih baik, (c) Guru meminta siswa yang tergabung dalam kelompok 2 dan 3 untuk bergantian bermain peran sesuai dengan perannya masing-masing, dan (4) Langkah Penutup. Setelah seluruh kegiatan siswa yang melakukan kegiatan bermain peran selesai, guru (peneliti) bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran tentang situasi dan masalah yang

telah diperankan serta jalannya peristiwa dan latar belakang cerita yang telah dipentaskan tersebut.

Observasi/Penilaian siklus I dilakukan oleh kolaborator terhadap peneliti. Adapun hasil observasi meliputi penilaian RPP, penilaian aktivitas guru, penilaian aktivitas siswa, dan penilaian hasil belajar.

Refleksi pada pelaksanaan siklus I didiskusikan antara peneliti dan kolaborator. Dari hasil diskusi diperoleh kesepakatan bahwa pelaksanaan pada siklus I belum mendapat hasil yang baik seperti yang direncanakan. Semua ini dilihat dari hasil tes siswa yang belum mencapai tujuan pengajaran.

Dalam tahap pembelajaran ini dapat terlihat peneliti masih belum optimal dalam melaksanakan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode bermain peran diantaranya penggunaan waktu pembelajaran yang tidak efektif dikarenakan sering mengulang kegiatan bermain peran karena siswa masing-masing sering salah dalam berbicara terutama pada saat melafalkan kata maupun kalimat (siswa kurang lancar berbicara dengan menggunakan bahasa Indonesia). Selain itu masih banyak siswa kurang terlibat dalam pelaksanaan diskusi.

Hasil penelitian terhadap siswa pada siklus I seperti yang disajikan dalam tabel di atas terlihat bahwa terdapat 3 orang (16,7%) yang telah berhasil mencapai tujuan pengajaran dengan kategori baik, sedangkan 15 orang (83,3%) belum berhasil mencapai tujuan pengajaran. Nilai rata-rata siklus I adalah 63,3 dan termasuk kategori cukup.

Berdasarkan hasil pembelajaran yang diperoleh, maka dalam pembelajaran siklus I dipandang perlu untuk memperbaiki langkah pembelajaran serta memperbaiki peningkatan pemahaman belajar dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti mengambil kesimpulan untuk melaksanakan tindakan siklus II.

Pertemuan pertama pada siklus kedua ini dilaksanakan pada tanggal 11 Maret 2013. Pelaksanaan pembelajaran difokuskan pada kegiatan guru dan siswa. Tahap-tahap pembelajaran berbicara menggunakan metode bermain peran diuraikan sebagai berikut: (1) Langkah persiapan. Sebelum pelajaran dimulai, terlebih dahulu guru mengkondisikan siswa untuk siap menerima pelajaran. Sebagai kegiatan awal pada pertemuan ketiga ini, guru menjelaskan tujuan dan proses yang akan ditempuh pada pelaksanaan pembelajaran berbicara menggunakan metode bermain peran. (2) Langkah persiapan kelas. Pada tahap ini guru menyampaikan kegiatan yang harus dilakukan siswa secara individu, yaitu menonton pertunjukan cerita anak. Pada tahap ini guru mempersiapkan alat-alat pementasan berupa meja dan kursi serta alat bantu lain seperti tempat air minum untuk menunjang pertunjukan. (3) Langkah penyajian. Pada kegiatan ini, observasi terhadap proses pembelajaran difokuskan pada kegiatan guru dan siswa. Tahap-tahap pembelajaran berbicara menggunakan metode bermain peran diuraikan sebagai berikut: (a) guru meminta siswa untuk menonton pertunjukan cerita anak, (b) selanjutnya siswa secara berkelompok bergantian melaksanakan kegiatan bermain peran sesuai dengan perannya masing-masing. (4) Langkah Penutup. Setelah seluruh kegiatan siswa selesai, guru menutup pelajaran setelah mengulas secara singkat materi yang baru dibahas.

Pertemuan kedua pada siklus dilaksanakan pada tanggal 18 Maret 2013. Observasi terhadap proses pembelajaran difokuskan pada kegiatan guru dan siswa. Tahap-tahap pembelajaran berbicara menggunakan metode bermain peran diuraikan sebagai berikut. (1) Langkah persiapan. Pada pertemuan kali ini, seperti

biasa sebelum pelajaran dimulai, terlebih dahulu peneliti mengkondisikan siswa untuk siap menerima pelajaran. Sebagai kegiatan awal pada pertemuan ini, guru menjelaskan tujuan dan proses yang akan ditempuh pada pelaksanaan pembelajaran berbicara menggunakan metode bermain peran. (2) Langkah persiapan kelas. Pada tahap ini guru menyampaikan kegiatan yang harus dilakukan siswa secara individu, yaitu menonton pertunjukan cerita anak dengan judul “Sehelai Merah Putih”. Pada tahap ini guru mempersiapkan alat-alat pementasan berupa meja dan kursi, sapu tangan merah putih, topi, dll. (3) Langkah penyajian. Pada kegiatan ini, observasi terhadap proses pembelajaran difokuskan pada kegiatan guru dan siswa. Tahap-tahap pembelajaran berbicara menggunakan metode bermain peran diuraikan sebagai berikut: (a) guru meminta siswa secara individu untuk menonton pertunjukan cerita anak yang berjudul Sehelai Merah Putih, (b) selanjutnya siswa secara kelompok bergantian melakukan pertunjukan dengan judul yang sama sesuai dengan perannya masing-masing. Pada tahap ini cerita anak yang diperankan siswa dikembangkan berdasarkan pengalaman siswa setelah memerankan pertunjukan cerita anak pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. (4) Langkah Penutup. Setelah seluruh kegiatan siswa selesai, guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran tentang bermain peran dan kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung.

Observasi/Penilaian pada pembelajaran siklus II, kolaborator mengadakan observasi terhadap aktivitas siswa dan nilai pelaksanaan seperti pada observasi siklus I, tetapi pada observasi ini difokuskan pada kekurangan-kekurangan di siklus I. Tujuannya yaitu peningkatan hasil belajar siswa, sehingga nilai siswa termasuk dalam kategori baik

Refleksi pelaksanaan tindakan siklus II ini diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Perencanaan pembelajaran sudah dikerjakan dengan baik. (2) Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dimulai dari kegiatan prapembelajaran, kegiatan membuka pembelajaran, kegiatan inti dan penutup sudah dikerjakan dengan baik. Kegiatan inti diantaranya penguasaan bahan pelajaran, penerapan metode, proses pembelajaran, sikap guru dan evaluasi sudah dilakukan dengan baik. (3) Kesalahan siswa pada saat pembelajaran berbicara sudah dapat diperbaiki dan akhirnya hasil belajar siswa dapat meningkat dengan penerapan metode bermain peran.

Hasil pelaksanaan siklus II, siswa yang berhasil mencapai tujuan pengajaran berjumlah 16 orang (89%) dengan nilai di atas 70, sedangkan 2 orang siswa (11%) yang harus terus dilatih dan diarahkan lebih intensif karena mendapatkan nilai kurang dari 70 atau kategori cukup. Nilai rata-rata siklus II 78,8 termasuk ke dalam kategori baik.

Dengan segala kekurangannya, pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam pembelajaran berbicara dengan menggunakan metode bermain peran, peneliti mengambil keputusan bahwa pelaksanaan penelitian ini berakhir pada siklus II.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Secara umum dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan pembelajaran berbicara siswa kelas V. Adapun simpulan secara khusus adalah sebagai berikut: (1) Perencanaan pembelajaran dirancang dengan menempatkan langkah mengidentifikasi karakter tokoh sebagai kegiatan

eksplorasi, memerankan tokoh sesuai dengan karakter sebagai kegiatan elaborasi, dan memberikan apresiasi terhadap hasil belajar siswa sebagai kegiatan konfirmasi. (2) Pelaksanaan pembelajaran berbicara dengan menggunakan metode bermain peran dilakukan dengan mengoptimalkan pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran yang sudah dirancang seperti: (a) memilih peran yang akan dimainkan siswa yang sesuai dengan kemampuan siswa, (b) menyusun tahap-tahap peran dalam bermain drama seperti membagi peran, menghafal naskah, berlatih bermain drama dan lain-lain, dan (c) memerankan drama sesuai dengan peran masing-masing siswa. (3) Keterampilan berbicara siswa semakin meningkat setelah guru menggunakan metode bermain peran. Ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pada siklus I yaitu 63,3 dan nilai rata-rata pada siklus II yaitu 78,8. Dengan demikian pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode bermain peran meningkat 15,5.

Saran

Adapun saran-saran yang ingin peneliti sampaikan berkenaan dengan kesimpulan di atas adalah sebagai berikut: (1) Karena keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 18 Sandai masih kurang, maka alangkah lebih baiknya jika para siswa sering diberi latihan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia oleh guru bidang studi Bahasa Indonesia. (2) Agar keterampilan berbicara siswa meningkat, sebaiknya guru menggunakan metode bermain peran. (3) Sekolah hendaknya menyediakan fasilitas yang memadai untuk menunjang aktivitas belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhafidzh.(2010). **Role Playing dan Penerapannya**. Online. <http://www.wordpress.com>. Diakses tanggal 20 Januari 2013.
- Hadiqotul.(2010). **Role Playing**. <http://hadiqotululum.blogspot.com>, diakses tanggal 20 Januari 2013.
- Hariyanto.(2007). **Pembelajaran Bahasa dengan Metode Sosiodrama untuk Anak Usia 4 – 5 Tahun**. <http://www.unila.ac.id> wbblog.com, diakses tanggal 20 Januari 2013.
- Kusmayadi, Ismail. 2009. **BSE “Belajar Bahasa Indonesia Itu Menyenangkan untuk Kelas V SD/MI”**. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Mafrukhi, Sayuti. (2009). **Cara Melatih Kemampuan Berbicara Anak**. <http://en.wikipedia.org/wiki/Storytelling>, diakses tanggal 20 Januari 2013.
- Muhadi.(2011). **Penelitian Tindakan Kelas**. Yogyakarta: Shira Media.
- Sudjana, Nana. (2009). **Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar**. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudradjat, Akhmad. (2010). **Melatih Anak Terampil Berbicara**. <http://www.wordpres.com>, diakses tanggal 20 Januari 2013.
- Suharsimi. (2002). **Evaluasi Program Pendidikan; Pedoman Teroritis Praktis bagi Praktisi Pendidikan**. Bumi Aksara. Jakarta.
- Tarigan, Henry Guntur. (1994). **Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa**. Bandung: Angkasa.

Wardani, I.G.A.K (2007). **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: Pusat Penerbit
Universitas Terbuka